

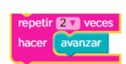
GUÍA DE APRENDIZAJE GRADO: QUINTO – "APRENDE EN CASA"

APRENDIZAJES TERCER PERIODO
1. Utilizar sentencias básicas para dar solución a situaciones relacionadas con la cotidianidad.

DOCENTE/S: Cristian Hernández	**ASIGNATURA/S:** Informática	**GUÍA No. 12**
TEMA/S: Programación.	Si tiene inquietudes o necesita asesoría por favor escriba al correo: **lic.cristianh@gmail.com**	
PROPÓSITO: Utilizar sentencias básicas para dar solución a situaciones.		
INDICACIONES: Desarrolle las actividades en su cuaderno. No olvide colocar la fecha en la cual las realiza. No es necesario transcribir los textos y gráficos que se muestran en la guía.		

Recordar que los bloques de código son instrucciones que se ubican una bajo la otra de forma ordenada para ejecutar una acción. Son similares a fichas de rompecabezas, por eso encajan entre sí.

Se debe tener en cuenta, que:

El bloque "**avanzar**" 

permite pasar al siguiente cuadro del camino (uno a la vez).

El bloque "**repetir**" realiza las veces que se le indiquen, la acción que está en su interior.

Ejemplo:

Bloques de código:



ACTIVIDADES

Teniendo en cuenta el ejemplo: Utilizar los bloques de código para dar solución al siguiente ejercicio.



2. Cree un escenario para que la abeja pueda obtener néctar y dé solución utilizando los bloques de código.